

Piotr Nowak

Czy tożsamość narodowa ma znaczenie w dobie internetu? Przykład gier sieciowych

Pisma Humanistyczne 12, 471-487

2014

Artykuł został opracowany do udostępnienia w internecie przez Muzeum Historii Polski w ramach prac podejmowanych na rzecz zapewnienia otwartego, powszechnego i trwałego dostępu do polskiego dorobku naukowego i kulturalnego. Artykuł jest umieszczony w kolekcji cyfrowej bazhum.muzhp.pl, gromadzącej zawartość polskich czasopism humanistycznych i społecznych.

Tekst jest udostępniony do wykorzystania w ramach dozwolonego użytku.

Piotr Nowak

Czy tożsamość narodowa ma znaczenie w dobie internetu? Przykład gier sieciowych

Współcześnie, w ramach rozwoju nowych technologii, nowych środków komunikacji oraz mediów, na stałe w krajobraz komunikacji międzyludzkiej wpisała się koncepcja globalizacji, globalnej wioski czy też zaniku czynników narodowych. Czy jednak faktycznie jest to uzasadnione? Czy tocząc debaty nad rozwojem mediów, zarówno tych tradycyjnych jak i społecznościowych, przyjmuje się za prawdę fakty, które do końca faktami nie są? Celem artykułu jest potwierdzenie tezy, że wbrew powszechnej opinii komunikacja za pomocą internetu, czy wszelkie międzynarodowe relacje międzyludzkie, wcale nie wykluczają czynnika narodowego. Wręcz przeciwnie, wzmacniają go, podkreślają niekiedy bardziej niż kiedykolwiek. Czy faktycznie ograniczenia różnego rodzaju istnieją jeszcze w internecie? Na przykładzie popularnych rozrywek sieciowych oraz serwisów, autor postara się potwierdzić tezę, że granice przestrzeni są obecnie zarysowane nawet mocniej niż kiedyś. Paradoksalnie, w czasach, gdy na co dzień mówi się o zaniku granic, coraz bardziej podkreśla się ich istnienie.

Globalizacja a nowe media

Globalizacja to pojęcie ostatnimi czasy najczęściej przytaczane w literaturze i tak samo często mylnie interpretowane. Definicji globalizacji jest niemal tyle, ile ich twórców, natomiast pojęcie to stosowane w opracowaniach na przeróżne tematy zyskuje szereg różnych znaczeń. Zdarza się, że wiele opracowań na temat współczesnego społeczeństwa nie może się obyć bez kolejnej redefinicji pojęcia globalizacja.

Wśród wszystkich tych pojęć widoczną cechą wspólną jest wątek międzynarodowy. I tak, według słownika ekonomicznego, globalizacja to: „proces, który polega na tworzeniu gospodarki na całym obszarze Ziemi, dla którego granice państw czy bloków gospodarczych nie mają już podstawowego znaczenia. Jego istotą jest usuwanie barier dla wymiany produkcji dóbr, usług, przepływu kapitału i ludzi”¹. Według *Encyklopedii socjologii* jest to natomiast: „ogół procesów prowadzących do coraz większej współzależności i integracji państw, społeczeństw, gospodarek i kultur, czego efektem jest tworzenie się jednego świata, światowego społeczeństwa, zanikanie kategorii państwa narodowego”². Ujęte w tej definicji stwierdzenie „zanikania państwa narodowego” będzie kluczowe w dalszej części artykułu. Ewolucję pojęcia globalizacji dostrzega zwłaszcza wydana przez NBP publikacja *Globalizacja od A do Z*, w której po krótkim, *stricte* ekonomicznym wstępie, Elżbieta Czarny zauważa, że: „[...] obecna globalizacja różni się od wcześniejszych form umiędzynaradawiania życia gospodarczego. Cechuje ją, po pierwsze, rosnąca mobilność kapitału i dóbr, nawet – traktowanych dotąd jako niehandlowe – usług. Po drugie, towarzyszy jej postęp techniczny dokonujący się na niespotykaną wcześniej skalę, a przede wszystkim błyskawiczne rozprzestrzenianie się innowacji”³. Rozprzestrzenianie się nowych technologii oraz związanych z nimi mediów sprawiło, że faktycznie na świecie możemy mieć do czynienia z kompresją miejsca i czasu. Odległości przestały mieć znaczenie, a czas, niegdyś określany za pomocą ilości dni, jakich konny kurier potrzebował do przewiezienia listów, skurczył się do sekund, jakich wiadomość e-mail potrzebuje aby obieć świat. Znana, jednakowo krytykowana, jak i ceniona hipoteza „sześciu stopni oddalenia”, według niektórych uległa dzięki rozwojowi mediów ewolucji w „pięć stopni oddalenia”⁴.

W dyskusjach nad koncepcjami nowych mediów często porusza się także koncepcję globalnej wioski, stworzonej i opisanej przez Marshalla McLuhana w jego książce *Galaktyka Gutenberga*. Mimo, że została ona wydana w 1962 roku, McLuhan opisał w niej medium idealne, które obecnie doskonale wpisuje się w naszą definicję internetu. Twórca „globalnej wioski” stwierdził, że idealne media to takie, które łączą zmysły dotyku, wzroku i słuchu w czasie rzeczywistym, umożliwiając wszystkim jed-

1 *Globalizacja*, Portal Edukacji Ekonomicznej, <http://www.nbportal.pl/pl/commonPages/EconomicsEntryDetails?entryId=137&pageId=608>, (06.11.2014).

2 M. Kempny, *Encyklopedia socjologii*, Warszawa 1998, s. 241.

3 E. Czarny, *Globalizacja od A do Z*, Warszawa 2004, s. 5.

4 Zgodnie z wynikami eksperymentu Stanleya Milgrama, amerykańskiego psychologa, „świat jest mały”, każdy może skontaktować się z dowolną osobą na świecie za pośrednictwem zaledwie 6 osób. Hipoteza zakłada posiadanie różnych kręgów znajomych przez poszczególne osoby, w schemacie „A zna B, który zna C” itd., aż do nawiązania kontaktu z poszukiwaną osobą.

noczesny do niego dostęp. Dziś można określić jako coś niezwykłego, gdy w połowie XX wieku opisywany jest wynalazek, na którego pojawienie się trzeba czekać całe dziesięciolecie. Internet stał się być może medium idealnym, łączącym wszystko, czego przeciętny odbiorca oczekuje. Dodatkowo dał szansę aktywności na niespotykaną do tej pory skalę. Granica pomiędzy treścią otrzymywaną, a tą, jaką sami możemy obecnie generować, zatarła się niemal całkowicie. Omawiane w dalszej części artykułu gry sieciowe są krokiem jeszcze dalej. W ich przypadku to odbiorca tworzy rzeczywistość, korzystając tylko z udostępnionej bazy danych. Posługując się prostą analogią, wygląda to tak, jakby nagle widz mógł zdecydować, co będzie się działo na ekranie⁵.

W XX wieku media elektroniczne sprzyjają głębokiej transformacji tożsamości kulturowej. Zmieniają konfigurację słów, dźwięków i obrazów, kształtując nowe możliwości indywidualnym potrzebom. Jeżeli uznamy, że wcześniej społeczeństwo ceniło jednostkę, która jest racjonalna, autonomiczna, skupiona i stabilna, to obecnie pojawia się forma tożsamości zupełnie odrębnej, a nawet przeciwstawnej. Ten postmodernizm w tożsamości jest dodatkowo potęgowany przez nowe technologie w dziedzinie komunikacji⁶. Nowe media, traktowane jako systemy komunikacji poznawczej, stanowią środki umożliwiające zachodzenie różnego rodzaju interferencji, ale i kształtowania tożsamości ich odbiorców⁷. Czy faktycznie ta tożsamość zyskuje status nowości, a nie ugruntowuje tej już posiadanej, autor postara się odpowiedzieć w dalszej części artykułu.

Granica a fikcyjne (?) bariery w nowych mediach

Koncepcje współpracy, zależności i komunikacji pomiędzy wieloma podmiotami, od najmniejszych, jednostkowych, po państwa i organizacje międzynarodowe, bardzo często opierają się na wykazaniu istnienia bądź zaniku pewnego rodzaju „granicy”. Dotyczy to zarówno relacji międzypaństwowych, jak i pomiędzy grupami społecznymi, ekonomicznymi, kulturalnymi. Mamy więc do czynienia z granicami fizycznymi – w przestrzeni, jak i niematerialnymi – w wirtualnym świecie. Ta sama granica, jaka przebiega pomiędzy Polską a Niemcami, leżeć będzie pomiędzy fanami Realu Madryt i FC Barcelony na forach internetowych. Aktywni uczestnicy forum

5 Takie pomysły były również realizowane wcześniej, chociażby poprzez popularny wiele lat temu program *Decyzja należy do ciebie*.

6 Por. A. Borasińska, *Nowe Media – (nowa) psychologia odbiorcy*, [w:] *Nowe media a media tradycyjne*, red. M. Jeziński, Toruń 2009, s. 36.

7 Ibidem, s. 36.

fanów Królewskich stanowić będą swoisty odpowiednik „obywateli” jednego kraju, starając się, mniej lub bardziej, różnić się od „obywateli” kraju ościennego. W tym wypadku chodzić będzie o sympatie sportowe⁸.

Sama koncepcja granicy ulega ostatnio ewolucji lub, jak niektórzy to określają, „erozji dyscyplin naukowych”. Obecnie wyróżnia się cztery najważniejsze zagadnienia w badaniach nad granicami: kwestię „zanikania granic”, rolę granic w tworzeniu socjoprzestrzennych tożsamości, dyskurs i narracje granic oraz tworzenie granic w różnej skali przestrzennej⁹. Dla potrzeb artykułu interesujące wydają się być dwa pierwsze z omawianych zagadnień. Z samej definicji granica to linia separacji lub kontaktu. Punkt ten prowadzi do ukształtowania tożsamości zakotwiczonej w podziale „my” i „oni”. W porównaniu do przeszłości, granice są postrzegane jako bardziej przepuszczalne, a wielu uważa, że całkowicie zanikają i w ciągu kilku następnych dekad zostaną pozbawione jakiegokolwiek znaczenia. Głównym czynnikiem kształtującym tę szkołę myślenia jest wpływ globalizacji oraz rozwój „przestrzeni przepływów” jako przeciwieństwa „przestrzeni miejsc”. Globalizacja jest procesem wzbudzającym liczne spory, wykazującym sprzeczne tendencje, takie jak względne „kurczenie się” świata oraz jednoczesny wzrost świadomości globalnej. Bez wątpienia rola granic ma znaczenie w tym procesie, ponieważ stały się one mniej szczelne w świecie globalnym. Jest to szczególnie widoczne w przypadku przepływu dóbr, ludzi i informacji¹⁰. Mimo wszystko jednak, nie można zapominać o kontekście separacji w definicji granicy.

Globalizacja nie oznacza nieuchronnej homogenizacji, ale raczej fragmentację. Dlatego świat globalnych przepływów kulturowych i ekonomicznych jest jednocześnie światem strukturalnej transformacji, nierównego rozwoju regionalnego i przestrzennej dyferencjacji. W wielu przypadkach wzrastająca współzależność i integracja narodów zmieniły znaczenie granic państwowych. Zatem, mimo że można mówić o ich zaniku, należy najpierw dokładnie skonkretyzować zanik jakiej formy granic mamy na myśli. Nawet jeśli ciąglej zmianie ulegają znaczenia suwerenności, państwa zachowują swoją podmiotowość prawnomiędzynarodową ze względu na ich związki z populacją i terytorium. Granice terytorialne są patrolowane w imię państwa, które wciąż reprezentuje swoich obywateli w ramach tych granic¹¹.

8 P. Nowak, *Koncepcja governance a tożsamość narodowa w sieci i mediach społecznościowych*, [w:] *Zmiany medialne i komunikacyjne. W stronę innowacyjności*, red. K. Kopecka-Piech, Gdańsk 2015, s. 184.

9 D. Newman, A. Paasi, *Podziały i sąsiedztwa w ponowoczesnym świecie. Narracje granic w geografii politycznej*, „Pogranicze” 2013, nr 1, s. 17.

10 Ibidem, s. 18.

11 Por. D. Newman, A. Paasi, op.cit., s. 19.

Czy nowe media wywołują zanik tożsamości?

Przykład gier sieciowych

Granice od zawsze stanowią punkt odniesienia przy podziałach. Dotyczy to zarówno państw, grup społecznych, kulturowych czy nawet religijnych. Obojętnie jak wiele cech wspólnych grupa posiada, często w pewnym miejscu pojawia się symboliczna „granica”, która oddziela jedną od drugiej, podkreślając tożsamość obu. W literaturze i dyskusjach naukowych na temat globalizacji, rozwoju nowych technologii, postępu i zmniejszenia się świata często porusza się wątek zaniku tożsamości narodowej. Powstaje wiele prac naukowych dotyczących tego zjawiska¹². Czy faktycznie do niego dochodzi? Czy nowe media, w postaci internetu i mediów społecznościowych stanowią symbol końca jednego z niegdyś podstawowych cech różniących ludzi? Czy wreszcie kwestia przestrzeni zanika czy też jest podkreślana mocniej niż kiedykolwiek?

Rozwój internetu, oprócz wymiany informacji i ułatwienia pracy w wielu dziedzinach, doprowadził także do rozwoju nowych form rozrywki. Dziesiątki prac napisano już o wpływie internetu na gazety, radio, telewizję czy nawet kino. Powstało pojęcie liternetu, czyli każdego związku literatury z internetem¹³. W skład liternetu wchodzi zjawisko „literatury w sieci”, obejmujące zarówno literaturę, która istnieje w postaci drukowanej i ze względów promocyjnych, dystrybucyjnych czy archiwalnych zyskała postać cyfrową, jak i literaturę, która najpierw pojawiła się w internecie i może, choć nie musi, ukazać się w formie tradycyjnej¹⁴.

Do internetu musiała również przeniknąć rozrywka związana z grami komputerowymi. Najbliższym fizycznym odpowiednikiem komputerowych gier wieloosobowych (*multiplayer*) wydają się być gry planszowe. Spełniały one podstawowy warunek uczestnictwa kilku graczy, jednocześnie gry (choć można gry planszowe uznać za pierwowzór gier turowych) oraz aktywności w ramach tej samej rozgrywki, opartej na jasnych i akceptowanych przez wszystkich graczy zasadach. W przypadku gier planszowych cała akcja skupiała się głównie na rywalizacji graczy. W przypadku gier komputerowych istnieje mnogość opcji. Mogą to być standardowe *deathmatche* – gdzie każdy jest wrogiem każdego, ale także tryby kooperacji, gdzie gracze łączą się w drużyny¹⁵.

12 Przykładowo, artykuł Patrycji Rotuskiej – *Polak czy Europejczyk? – polska tożsamość narodowa a tożsamość europejska w dobie jednoczącej się Europy*. Wydany w ramach Analizy UniaEuropejska.org.

13 T. Pająk, *Zjawisko liternetu na przykładzie twórczości J.R.R. Tolkiena*, [w:] *Nowe media a media tradycyjne*, red. M. Jeziński, Toruń 2009, s. 77.

14 Ibidem, s. 77.

15 P. Nowak, op. cit., s. 6.

Gra wieloosobowa cyfrowa jest szerokim pojęciem, które zawiera w sobie kilka różnych możliwości kooperacji, jak i „udziału” w niej. Wyróżniamy więc „dzielenie ekranu”, kiedy to gra odbywa się na jednym urządzeniu, a ekran podzielony jest na dwie lub więcej części. Każdy gracz posiada własny kontroler, a gra toczy się dla obu osób jednocześnie. Przykładem w grach turowych jest model „*hot-seat*”, gdzie gracze zmieniają się co chwilę na stanowisku i każdy odgrywa swoją część zabawy. Możliwy jest też model „tur jednoczesnych”, jednak wymaga on już posiadania osobnych sprzętów elektronicznych. Najistotniejszy dla potrzeb artykułu jest model rozgrywki sieciowej. Gra prowadzona jest wówczas na wielu urządzeniach, podłączonych do sieci – lokalnej lub internetu. Każdy gracz posiada swój własny sprzęt, wspólne są natomiast tytuły gier oraz plansze, na jakich odbywa się rozgrywka¹⁶.

Internet, dzięki swoim możliwościom, stał się prawdziwym orędownikiem globalizacji. Właściwie wszystko, co w najróżniejszych, także przytoczonych już definicjach, wydaje się być *conditio sine qua non* globalizacji, reprezentuje internet. Czy więc nieograniczona praktycznie niczym rozgrywka sieciowa na całym świecie sprzyja zanikowi tożsamości narodowej? Czy gracz, uruchamiając na swoim sprzęcie dowolną grę związaną z opcją *multiplayer* szybko zapomina o kraju, z którego się loguje, zanurzając się w cyfrowy świat bez barier i granic? Wydawać by się mogło, że w momencie logowania na serwerze o domenie międzynarodowej i udział w grze istotny jest bardziej „fizyczny” drugi gracz niż jego język lub obywatelstwo? Czy faktycznie tak jest? Dla potrzeb tej analizy autor weźmie pod uwagę kilka gier sieciowych. Będą to: *World of Tanks*, *Counter Strike*, *League of Legends*, *Star Wars: The Old Republic*, *DayZ* oraz *War Thunder*.

Nie można rozpocząć analizy gier *multiplayerowych* bez wspomnienia choćby słowem o koncepcji e-sportu. Pierwsze wzmianki o tym pojęciu pojawiły się wraz z premierą *Starcrafta* w 1998 roku, który z miejsca stał się prawdziwą legendą, a przez część branży elektronicznej określany był nawet jako „nowa religia”. Łącznie sprzedano ponad 9,5 miliona kopii, co czyni ze *Starcrafta* jedną z najlepiej sprzedających się gier w historii¹⁷. E-sport, czyli dosłownie sport elektroniczny, jest dyscypliną, w której polem rywalizacji działań zawodników są gry komputerowe. Współzawodnictwo odbywa się zarówno w formie rekreacyjnej, jak i na turniejach. Rozwój turniejów zapoczątkował istnienie pojęcia *progamingu*, a z czasem i powstawanie profesjonalnych lig zawodowych graczy. Pierwszą była Cyberathlete Professional League ze Stanów Zjednoczonych. W 1997 roku jedną z nagród w ramach turnieju

16 Ibidem, s. 6.

17 *Starcraft*, Wikipedia, <http://pl.wikipedia.org/wiki/StarCraft>, (06.11.2014).

w grze *Quake* było Ferrari 328, warte według siły nabywczej dolara z 2014 roku, 165 tysięcy dolarów¹⁸.

Obecnie najbardziej prestiżowymi turniejami gier komputerowych są World Cyber Games oraz Electronic Sports World Cup. Także Polska posiada swoje prestiżowe zawody, którymi są Poznań Game Arena. Turnieje posiadają naturalnie swoje dyscypliny, którymi są poszczególne gry komputerowe różnych gatunków¹⁹. Powstanie wszystkich wymienionych wcześniej lig, zaangażowanie graczy w to przedsięwzięcie oraz zainteresowanie medialne turniejami pokazuje, jak rzeczywisty, oddolny model *governance* potrafi tworzyć zupełnie nowe podmioty. Zainteresowanie nimi jest coraz większe. Np. Mistrzostwa Świata Sezonu 3 gry *League of Legends* oglądało prawie 32 miliony widzów²⁰. Dodatkowo postęp technologiczny wynikający m.in. z globalizacji tylko wzmacnia zainteresowanie turniejami oraz pomaga początkującym graczom stawiać pierwsze kroki w tych dyscyplinach. Osiągnięcie sukcesu jest tutaj wyraźnie łatwiejsze pod względem materialnym niż w innych dziedzinach bardziej tradycyjnego sportu.

Wspomniana wcześniej analiza rozpoczęta będzie od zestawienia wszystkich wybranych gier i przytoczenia najistotniejszych informacji o nich:

Tabela 1. Zestawienie gier sieciowych.

Nazwa	Typ gry	Liczba graczy
<i>World of Tanks</i>	MMO – <i>Massive Multi-player Online</i> ^a	W lutym 2013 roku gra osiągnęła 50 milionów zarejestrowanych użytkowników ^b .
<i>Counter-Strike (CS)</i>	FPS – <i>First Person Shooter</i>	Dziennie w CS gra około 170 tysięcy osób.
<i>League of Legends</i>	MMO	Rekord zalogowanych jednocześnie osób wynosi 7,5 miliona, codziennie gra około 27 milionów ^d .

18 Dennis Fong, Wikipedia, http://en.wikipedia.org/wiki/Dennis_Fong, (06.11.2014).

19 Por. *Sport elektroniczny*, Wikipedia, http://pl.wikipedia.org/wiki/Sport_elektroniczny, (06.11.2014).

20 Redbeard, *One World Championship, 32 Million Viewers*, PVP.net, <http://na.leagueoflegends.com/en/news/esports/esports-editorial/one-world-championship-32-million-viewers>, (06.11.2014).

<i>Star Wars: The Old Republic</i>	MMO	Około 1 miliona, po udostępnieniu free-to-play ^e wzrosła do 3 milionów ^f .
<i>DayZ</i>	MMO	DayZ jest rozwinięciem popularnego moda do gry ArmA II – opisywane klany dotyczą właśnie moda, gdyż oficjalna gra DayZ wydana będzie w marcu 2015 ^g . Obecnie wersję alfa zakupiło ponad milion graczy ^h .
<i>War Thunder</i>	MMO	3 miliony graczy w 2013 roku ⁱ .

Źródło: Opracowanie własne.

- a) MMO – wielu graczy za pośrednictwem internetu toczy rozgrywkę na jednym, stałym świecie gry.
- b) T. Stachurski, *World of Tanks to już 50 milionów zarejestrowanych graczy. Nieodległa przyszłość przyniesie... profesjonalną ligę e-sportową*, Gamezilla.pl, <http://gamezilla.komputerswiat.pl/newsy/2013/07/world-of-tanks-to-juz-50-milionow-zarejestrowanych-graczy-nieodlegla-przyszlosc-przyniesie-profesjonalna-lige-e-sportowa>, (06.11.2014).
- c) FPS – gra w której uczestnik obserwuje wirtualny świat oczami wykreowanej postaci.
- d) Piotrek66, *League of Legends w liczbach. Riot Games ujawnia, ile osób gra w tę darmową MOBE*, cdaction.pl, <http://www.cdaction.pl/news-36678/league-of-legends-w-liczbach-riot-games-ujawnia-ile-osob-gra-w-te-darmowa-mobe.html>, (12.05.2014).
- e) Model płatności w grach MMO niewymagający kupna lub płacenia abonamentu.
- f) *Star Wars: The Old Republic*, Wikipedia, http://pl.wikipedia.org/wiki/Star_Wars:_The_Old_Republic, (08.11.2014) i Luckie, *Star Wars: The Old Republic w modelu free-to-play przeżywa drugą młodość. Twórcy szykują kolejne zmiany*, <http://www.gry-online.pl/S013.asp?ID=75754>, (08.11.2014).
- g) *DayZ*, <http://www.gry-online.pl/gra.asp?ID=12878>, (08.11.2014).
- h) Obrech, *DayZ – wersję alfa kupiło już milion graczy*, <http://www.gry-online.pl/S013.asp?ID=82602>, (08.11.2014).
- i) *War Thunder*, Wikipedia, http://pl.wikipedia.org/wiki/War_Thunder#cite_note-24, (08.11.2014).

Pierwsza z wybranych gier, *World of Tanks* (WoT), swoją popularność zyskała stosunkowo niedawno. Została wydana w kwietniu 2010 roku. Jest grą darmową, nie wymaga żadnego abonamentu, co nie zawsze stanowi regułę w grach sieciowych. Gra oferuje możliwość pokierowania jednym z ponad 150 czołgów, niszczycieli czołgów i pojazdów artylerii samobieżnej pochodzących z różnych okresów historycznych:

od poprzedzających II wojnę światową aż po czasy wojny koreańskiej. Udostępnione zostały sprzęty amerykańskie, niemieckie, sowieckie, francuskie i brytyjskie. Starcia mają postać minikampanii oraz turniejów, jak również pojedynczych bitew. Może w nich brać udział maksymalnie 15 graczy²¹. W przeciwieństwie do innych gier, trudno jest określić gatunek *World of Tanks*. Z jednej strony jest to symulacja pozwalająca poczuć się jak dowódca czołgu. Z drugiej jednak możliwość rozwoju i usprawniania swojego pojazdu została zaczerpnięta z produkcji RPG²². Jest to też gra strategiczna, w której samotne działania są z góry skazane na porażkę, zaś szansa na zwycięstwo wynika wyłącznie ze sprawnej gry zespołowej.

Praktycznie we wszystkich grach MMO, także w WoT występuje sformalizowane zgrupowanie graczy w formie jakiejś organizacji. W przypadku *World of Tanks* chodzi przede wszystkim o klany. Działania w ramach klanów przynoszą, poza przyjemniejszą rozgrywką, również inne wymierne korzyści. Tylko klany posiadają własne prowincje w grze i pobierają złoto w formie regularnych przychodów. Tylko one mogą brać udział w Wojnach Klanów, będących jedną z najbardziej prestiżowych rozgrywek w ramach *World of Tanks*. Pomimo istnienia ogromnej ilości klanów, dla potrzeb artykułu autor skupił się na sześciu. Są to: _FFF_ - Friends For Fun, STAPA, CIRC4, SpanishKillerTeam, CMTP, 1SBP. Fenomen klanów w grach sieciowych jest istotny zwłaszcza pod względem czynnika narodowości. Nawet w przytoczonych sześciu klanach mamy wyraźny podział krajowy. W FFF zgromadzeni są głównie Hiszpanie, podobnie w SpanishKillerTeam, CMTP to klan czeski a 1SBP polski²³. Biorąc pod uwagę dostępność gry na całym świecie, łatwość instalacji oraz teoretyczny brak zobowiązań co do przynależności klanowej warto podkreślić fakt, że gracze, gdy dołączają do WoT, w pierwszej kolejności zwracają uwagę na narodowość. Wciąż bardzo ważne jest poszukiwanie klanu polskiego i nie wydaje się, aby aspekt bariery językowej był tutaj najważniejszy.

Druga z analizowanych gier, *Counter-Strike* (CS) była pierwotnie modyfikacją innej gry, *Half-Life*. Jest to FPS opierający się na grze drużynowej. Jedna grupa składa się z terrorystów, druga z oddziałów antyterrorystycznych, a cała rozgrywka skupia się na walce pomiędzy nimi. Istnieją różne warianty scenariuszy rozgrywki, od *death-match* po odbijanie zakładników. „CS” jest grą oficjalnie rozgrywaną na turniejach

21 *World of Tanks*, gryonline.pl, <http://www.gry-online.pl/S016.asp?ID=14697>, (06.11.2014).

22 Inaczej gra fabularna – gracze wcielają się w fikcyjne postacie, rozgrywa się zaplanowany scenariusz z zachowaniem konkretnego zestawu reguł – komputerowym odpowiednikiem jest cRPG (*computer role-playing game*).

23 Wszystkie informacje zebrane na podstawie: <http://worldoftanks.eu/community/clans/>, (06.11.2014).

e-sportu²⁴. Także w jej przypadku gracze mają możliwość zrzeszania się w ramach klanów i rozgrywania popularnych „meczy” pomiędzy sobą. Znow, podobnie jak w przypadku WoT, najbardziej podstawowym elementem przynależności do danego klanu pozostaje narodowość. Jednak w przypadku „CS” pojawiają się pewne wyjątki od reguły, zwłaszcza wśród drużyn z najwyższej półki. Według rankingu z 2013 roku najlepszym klanem „CS” jest „Ninjas in Pyjamas” – drużyna wywodząca się ze Szwecji²⁵. Kolejnymi są:

Tabela 2. Klany w Counter-Strike.

Nazwa drużyny:	Skład:
VeryGames/Titan	Przykład drużyny, która, choć działa pod egidą francuską, ma w swoim składzie graczy ze Szwecji, Francji oraz Belgii.
ESC Gaming	Jest to drużyna polska. W jej skład wchodzi: Filip „Neo” Kubski, Mariusz „Loord” Cybulski oraz Jakub „kuben” Gurczyński.
Western Wolves	Kolejna drużyna z jednolitym narodowo składem – wszyscy gracze są Norwegami.
Fnatic	Drużyna interesująca ze względu na wspólny czynnik geograficzny, wszyscy gracze pochodzą z rejonu Skandynawii. Są to: dwóch Duńczyków, Szwed oraz Norweg.

Źródło: <http://news.esea.net/csgo/index.php?s=news&d=comments&id=12668>, (06.11.2014).

Biorąc za przykład *World of Tanks* można stwierdzić, że pomimo różnorodności klanów w grze, ogromnego zainteresowania „CS” w sieci, wątek globalizacyjny, który przyczynił się do tak dużej popularności tej rozgrywki, nie wykorzystał z niej wątku narodowościowego. Pomimo ogromu możliwości, drużyny wciąż tworzą się w oparciu o kraj pochodzenia graczy i nic nie wskazuje, aby w najbliższym czasie miało to ulec zmianie²⁶.

Kolejną grą poddaną analizie jest *League of Legends* (LoL). Jest to gra sieciowa typu MOBA – *Massive Online Battle Arena*. Na arenach stają naprzeciw siebie dwie drużyny (3 lub 5-osobowe). Przed każdym spotkaniem z puli ponad stu postaci wybiera się bohatera, którym gracz ma zamiar sterować. W miarę awansowania na

24 Por. *Counter-Strike*, Wikipedia, <http://pl.wikipedia.org/wiki/Counter-Strike>, (06.11.2014).

25 Por. *Teams*, ESEA News, <http://news.esea.net/teams/67547>, (06.11.2014).

26 P. Nowak, op. cit., s. 10.

wyższe poziomy doświadczenia zyskuje się potężniejsze umiejętności, unikalne dla każdego herosa. Jedna gra trwa zazwyczaj 45 minut lub pół godziny, w zależności od liczby graczy²⁷. Jak wspomniane zostało wcześniej, gra cieszy się coraz większą popularnością, także w Polsce.

Także w „LoL” tworzą się drużyny graczy, które następnie rywalizują między sobą w sieci. Dla potrzeb analizy autor skupi się na 6 najlepszych drużynach.

Tabela 3. Drużyny w League of Legends.

Nazwa drużyny:	Skład:
SKT T1K	Wszyscy gracze są z Korei Południowej.
Cloud 9	Skład z USA
OMG-LoL	Chiny
Edward Gaming	Chiny
Fnatic LoL	Drużyna wielonarodowa: dwóch Francuzów, Fin, Hiszpan i Szwed
Ahq e-Sports Club	Tajwan

Źródło: <http://www.gosugamers.net/lol/rankings#team>, (06.11.2014).

Podobnie jak w poprzednich przypadkach, także w przeglądzie najlepszych drużyn w ramach *League of Legends* można dostrzec silny wątek narodowy. Wyjątkiem sprawdzającym regułę o narodowości jest fakt, że w zestawieniu 75 najlepszych drużyn znajduje się siedem, które złożone są z graczy różnych narodowości. Nie występuje tu jednak duża rozbieżność geograficzna, jak mogłyby sugerować możliwości współczesnego internetu. Gracze z tych drużyn to przede wszystkim obywatele Europy, a dokładniej państw Unii Europejskiej.

Kolejną grą w zestawieniu jest *Star Wars: The Old Republic*. Jest to gra MMORPG osadzona w popularnym uniwersum *Gwiezdnych Wojen* i będąca duchową następczynią *Star Wars: Knights of the Old Republic*, przeniesioną na grunt MMO. Za jej powstanie odpowiada doświadczone studio BioWare, znane z tak kultowych gier, jak *Baldur's Gate*, *Dragon Age* czy *Mass Effect*. W grze możemy opowiedzieć się zarówno po jasnej, jak i ciemnej stronie mocy, kreując bohatera należącego do jednej z ośmiu typowych dla uniwersum lub zupełnie nowych klas. Rozgrywka sprowadza się eksploracji, walki i rozwijania własnych umiejętności, choć spory nacisk położono także na warstwę fabularną, opowiedzianą w charakterystycznym dla BioWare stylu.

27 Por. *League of Legends*, gryonline.pl, <http://www.gry-online.pl/S016.asp?ID=12281>, (06.11.2014).

W zabawie uczestniczyć możemy w pojedynkę, choć sednem rozgrywki jest gra ze znajomymi. Łącząc się w drużyny, wykonujemy zarówno kolejne misje fabularne, jak i rywalizujemy z innymi graczami w jednym z trybów PvP^{28 29}.

Popularność gry, docenienie przez większość recenzentów, jej wysoka grywalność jak i uniwersum w jakim toczy się rozgrywka, doprowadziły do powstania licznych klanów zrzeszających graczy. W poniższym zestawieniu autor skupił się na pięciu najbardziej popularnych grupach.

Tabela 4. Klany Star Wars: The Old Republic.

Nazwa drużyny:	Skład:
Followers of Destiny	Warunkiem przystąpienia do klanu jest obywatelstwo USA lub Kanady.
The Jedi Order	Na około 4000 graczy 90% to Amerykanie.
Neon Grind	Brak danych.
Sokan Gaming Community	Brak danych.
Eidolons of Ziost	Na 112 członków 47 jest z USA.

Źródło: <http://www.enjin.com/recruitment/star-wars-the-old-republic-PC-150>, (08.11.2014).

Analizując powyższe zestawienie można zauważyć, że najpopularniejsze klany zrzeszają przede wszystkim obywateli USA, co wydaje się zrozumiałe też ze względu na szczególnie silną mitologizację jaką otoczone są tam *Gwiezdne Wojny*. Niezwykle ciekawym przypadkiem jest klan „Followers of Destiny”, który wprost wymaga od członków obywatelstwa amerykańskiego. Rzecz, wydawać by się mogło, w dobie internetu i cyfryzacji wręcz nieprawdopodobna. Ostatnią prezentowaną grą jest *DayZ*, która, jak już wspomniano wcześniej, stanowi dodatek do gry *ArMA II*. Fabuła *DayZ* osadzona została w świecie, w którym większość populacji przemieniła się w żądne krwi zombie. Akcja toczy się na terenie fikcyjnego kraju – Czarnorusi, gdzie nieliczni pozostali przy życiu ludzie próbują za wszelką cenę przetrwać. Gracze muszą nie tylko stawić czoła hordom nieumarłych, ale przede wszystkim bronić się przed konkurencją, która podobnie jak oni poszukuje żywności, uzbrojenia i medykamentów³⁰. Klany związane z tą grą zawiązywały się głównie w oparciu o mod oraz o dostępną dla

28 *Player vr. Player* – rodzaj rozgrywki online gdy dwóch lub więcej graczy rywalizuje ze sobą w świecie gry.

29 *Star Wars: The Old Republic*, <http://www.gry-online.pl/gra.asp?ID=7942>, (08.11.2014).

30 *DayZ*, <http://www.gry-online.pl/gra.asp?ID=12878>, (08.11.2014).

graczy wersję alfa finalnej produkcji.

Tabela 5. Klany w grze DayZ.

Nazwa drużyny:	Skład:
Chenarus Mercenary Company	33 graczy, z czego 6 z USA, 2 z Kanady, ale są też Rosjanin czy Norweg.
Blackwatch Syndicate	Obecnie jedynie 4 graczy, jeden zadeklarowany jako Brytyjczyk.
Beck Provateers	Brak dostępu do listy graczy. Przy procesie rekrutacji brak wymogów krajowych.

Źródło: <http://dayzintel.com/dayz-clans-and-communities> (08.11.2014).

Spółeczność sieciowa powyższej gry dopiero zaczyna się budować, co widać w małym obsadzeniu personalnym poszczególnych klanów. Wiele z nich nie posiada jeszcze działających stron internetowych. Najprawdopodobniej ich liczba zacznie wzrastać wraz z premierą finalnej wersji gry w marcu 2015 roku. W przypadku *DayZ* można jednak dostrzec istotny wątek wielonarodowy, wymieszanie narodowościowe jest o wiele większe niż w klanach funkcjonujących przy innych produkcjach MMO.

Czasochłonność gier sieciowych to jeden z czynników wciągających gracza w daną grę. Choć wszyscy startują z równymi szansami, to w toku rozgrywki poprzeczka podnosi się coraz wyżej. Konieczne staje się nie tylko rozwijanie poziomu umiejętności postaci, ale też zdobywanie dla niej wyposażenia, zakup nowych przedmiotów. Łączy się to z długimi godzinami spędzonymi w grze. Członkostwo w klanie dodatkowo zobowiązuje. Gdy jeden klan toczy wojnę z drugim, rozgrywka przedłuża się dodatkowo ze względu na walki między graczami, utratę punktów doświadczenia lub też całego ekwipunku. Ponieważ większość wykonywanych w wirtualnym świecie czynności to zadania powtarzające się, ich automatyzacja szybko potrafi doprowadzić do utraty „poczucia czasu”. Najbardziej jednak w grach sieciowych przyciąga obecność innych ludzi. Gry te stały się nową przestrzenią społeczną. Zdarza się, że klany organizują zloty, gdzie ich członkowie mogą spotkać się twarzą w twarz. Znajomości ze świata wirtualnego potrafią być bardzo silne i zmieniać się w przyjaźnie w świecie rzeczywistym. Nie można nie doceniać potencjału gier sieciowych. To nie tylko rozrywka dla mas, a wciąż niedoceniane pole do badań dla naukowców³¹.

31 Por. A. Taper, *Gry MMORPG – cechy, możliwości, zagrożenia*, „Media i Społeczeństwo” 2011, nr 1, s. 192-193.

Podsumowanie

Globalizacja to słowo, które jednocześnie używane jest w celu przedstawienia nadziei i postępu, jak i w celu straszenia przed zgubnymi skutkami zapomnienia własnych korzeni i wartości. Często obok cech szczególnych globalizacji, takich jak jej światowość, zanikanie barier czy kurczenie się świata, wymienia się również zanik podstawowych, wyróżniających wartości czy cech. Mówi się o kryzysie tożsamości, zaniku kultury narodowej, problemie macdonaldyzacji całych społeczeństw.

Jednak jednocześnie w większości debat najwyraźniej zapomina się o przeanalizowaniu pochodnych pojawienia się najgroźniejszej broni globalizacji – Internetu. Internet zdaje się nie mieć granic. Rozmywa się pojęcie odpowiedzialności czy własnego wizerunku. Jedną z tych pochodnych, jako formy nowych mediów czy rozrywki, są gry sieciowe. Choć zdawać by się mogło, że w internecie, który zupełnie nie bierze pod uwagę wątków narodowych i geograficznych, tworzenie się grup ludzkich, klubów, klanów czy stowarzyszeń powinno mieć charakter globalny, to tak nie jest. Mimo, że każdy gracz dołączając do sieci ma do wyboru multum opcji, na podstawie których dołącza do tego, a nie innego stowarzyszenia graczy, wciąż tym najważniejszym, pierwotnym warunkiem pozostaje przynależność narodowa. To właśnie dlatego najlepsi gracze nie jednoczą się na podstawie swoich umiejętności, próbując stworzyć drużynę idealną. Robią to w ramach jednego kraju, co wydaje im się absolutnie naturalne. Ta zależność zdaje się przeczyć teoriom, jakie stawia przed nami globalizacja. Wbrew pozorom więc fakt kurczenia się na naszych oczach przestrzeni i kompresja czasu wcale nie prowadzi do zaniku zarówno przestrzeni jak i czasu. Wciąż mówimy o granicach, wątkach narodowych, jednakże odnosząc się do nich paradoksalnie zarówno w skali mikro jak i makro. Te same granice są coraz drobniejsze w dyskursie, ale też coraz bardziej globalne.

Dyskutując o problemach tożsamości i granic należy pamiętać, że są to najwyraźniej dwie strony tej samej monety. Granice stanowią zarówno bariery, jak i siły motywacyjne. Granice kreują tożsamość i są przez nią kreowane. Fakty, pod postacią milionów graczy i użytkowników internetu, pokazują, że globalizacja być może zmniejszyła świat i dokonała kompresji czasu, ale zegar wciąż jest 24-godzinny a glob, choć mniejszy, nadal składa się z takiej samej ilości krajów, które są wyznacznikiem tożsamości – także w niematerialnym internecie.

Summary

The main topic of the article is the issue of "border" and the related matters of national identity. By using the method of induction author will try to answer the question if, in the age of globalization, national boundaries and national identity really losing their importance? The first part of the article is based on a descriptive approach. Based on the functioning of the internet, and one of the most popular of cooperation in the network - online gaming, he will try to confirm the thesis that the development of the internet causes the disappearance of the national identity in users.

Bibliografia

Monografie

- Czarny E., *Globalizacja od A do Z*, Warszawa 2004.
- Kempny M., *Encyklopedia socjologii*, Warszawa 1998.

Prace zbiorowe

- Borasińska A., *Nowe Media – (nowa) psychologia odbiorcy*, [w:] *Nowe media a media tradycyjne*, red. M. Jeziński, Toruń 2009.
- Newman D., Paasi A., *Podziały i sąsiedztwa w ponowoczesnym świecie. Narracje granic w geografii politycznej*, „Pogranicze” nr 1/2013, red. A. Trzcielińska-Polus, Opole 2013.
- Nowak P., *Koncepcja governance a tożsamość narodowa w sieci i mediach społecznościowych*, [w:] *Zmiany medialne i komunikacyjne. W stronę innowacyjności*, red. K. Kopecka-Piech, Gdańsk 2015.
- Pająk, T., *Zjawisko liternetu na przykładzie twórczości J.R.R. Tolkiena*, [w:] *Nowe media a media tradycyjne*, red. M. Jeziński, Toruń 2009.

Artykuły z czasopism naukowych

- Taper, A., *Gry MMORPG – cechy, możliwości, zagrożenia*, „Media i Społeczeństwo” 2011, nr 1.

Źródła internetowe

- *Counter-Strike*, Wikipedia, <http://pl.wikipedia.org/wiki/Counter-Strike>, (06.11.2014).
- *DayZ*, <http://www.gry-online.pl/gra.asp?ID=12878>, (08.11.2014).
- *Dennis Fong*, Wikipedia, http://en.wikipedia.org/wiki/Dennis_Fong, (06.11.2014).

- *Globalizacja*, Portal edukacji ekonomicznej, <http://www.nbportal.pl/pl/commonPages/EconomicsEntryDetails?entryId=137&pageId=608>, (06.11.2014).
- *League of Legends*, gryonline.pl, <http://www.gry-online.pl/S016.asp?ID=12281>, (06.11.2014).
- Luckie, *Star Wars: The Old Republic w modelu free-to-play przeżywa drugą młodość. Twórcy szykują kolejne zmiany*, <http://www.gry-online.pl/S013.asp?ID=75754>, (08.11.2014).
- Obrech, *DayZ – wersję alfa kupiło już milion graczy*, <http://www.gry-online.pl/S013.asp?ID=82602>, (08.11.2014).
- Piotrek66, *League of Legends w liczbach. Riot Games ujawnia, ile osób gra w tę darmową MOBE*, cdaction.pl., <http://www.cdaction.pl/news-36678/league-of-legends-w-liczbach-riot-games-ujawnia-ile-osob-gra-w-te-darmowa-mobe.html>, (06.11.2014).
- Redbeard, *One World Championship, 32MillionVviewers*, PVP.net, <http://na.leagueoflegends.com/en/news/esports/esports-editorial/one-world-championship-32-million-viewers>, (06.11.2014).
- *Sport elektroniczny*, Wikipedia, http://pl.wikipedia.org/wiki/Sport_elektroniczny, (06.11.2014).
- Stachurski, T., *World of Tanks to już 50 milionów zarejestrowanych graczy. Nieodległa przyszłość przyniesie... profesjonalną ligę e-sportową*, Gamezilla.pl, <http://gamezilla.komputerswiat.pl/newsy/2013/07/world-of-tanks-to-juz-50-milionow-zarejestrowanych-graczy-nieodlegla-przyszlosc-przyniesie-profesjonalna-lige-e-sportowa>, (06.11.2014).
- *Starcraft*, Wikipedia, <http://pl.wikipedia.org/wiki/StarCraft>, (06.11.2014).
- *Star Wars: The Old Republic*, Wikipedia, http://pl.wikipedia.org/wiki/Star_Wars:_The_Old_Republic, (08.11.2014).
- *Star Wars: The Old Republic*, <http://www.gry-online.pl/gra.asp?ID=7942> (08.11.2014).
- *Teams*, ESEA News, <http://news.esea.net/teams/67547>, (06.11.2014).
- *War Thunder*, Wikipedia, http://pl.wikipedia.org/wiki/War_Thunder#cite_note-24, (08.11.2014).
- *World of Tanks*, gryonline.pl, <http://www.gry-online.pl/S016.asp?ID=14697>, (06.11.2014).
- *World of Tanks*, <http://worldoftanks.eu/community/clans/>, (06.11.2014).

mgr Piotr Nowak (1988) – doktorant Wydziału Nauk Społecznych UWr na kierunku Nauki o polityce, student Uniwersytetu Wrocławskiego na kierunku prawo. Absolwent dziennikarstwa i komunikacji społecznej oraz stosunków międzynarodowych. Członek zarządu Studenckiej Organizacji Bezpieczeństwa Narodowego i Wojskowości, finalista Olimpiady Wiedzy o Prawach Człowieka. Organizował konferencję naukową „Polska 2020 – szanse, wyzwania, zagrożenia”, uczestnik ogólnopolskiej konferencji naukowej „Konieczne i pożądane zmiany w Konstytucji RP”. Autor artykułów dotyczących prawa międzynarodowego oraz NATO.